

**Parte B Metodología orientada a objetos (hoja de respuestas)**

**Apellidos:**

**Nombre:**

**1.a Asociar autor adicional a artículo (1,5 puntos):**

1 alt

2 alt

3 [encontrada re]

4 [todos ar de re]

5 alt

6 [encontrado ar]

7 loop

8 [todos au de ar]

9 alt

10 [no encontrado au]

**1.b Mostrar ranking de autores (1,5 puntos):**

1 CalcularImpacto()

2 loop

3 [todos ar de au]

4 ObtenerImpacto()

5 ObtenerImpacto()

6 ObtenerImpacto()

7 ObtenerImpacto()

8 FIA

9 CompararPorNombre(au)

10 MostrarDatosRanking()

**1.c Salir (1,5 puntos):**

1 <<destroy>>

2 SuprimirArticulo(ar)

3 loop

4 [todas co]

5 <<destroy>>

6 loop

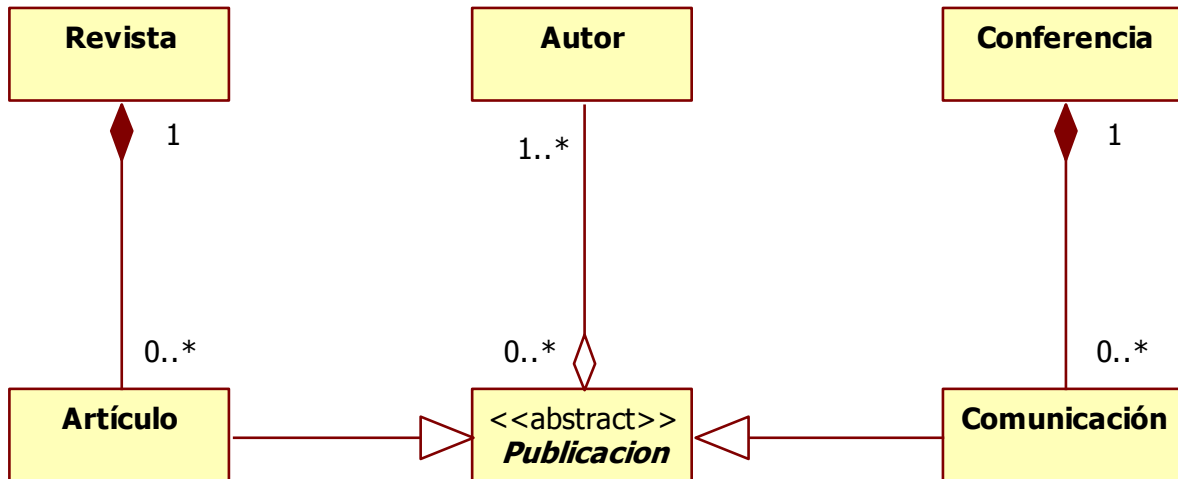
7 [todas cc de co]

8 loop

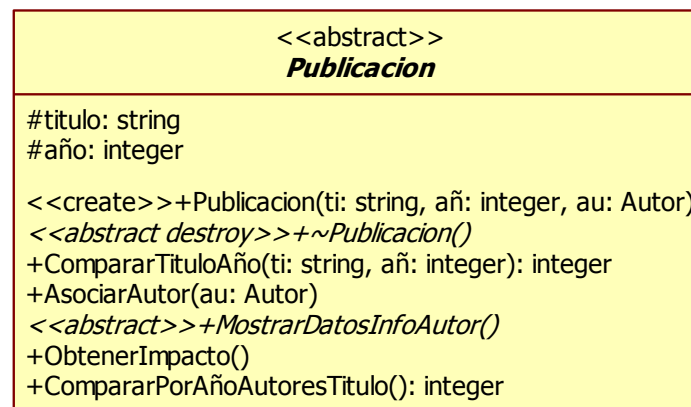
9 [todos au de cc]

10 SuprimirComunicacion(cc)

2. Supóngase que se define una nueva clase “Publicación”, como resultado de generalizar las clases “Artículo” y “Comunicación”. Dibujar las relaciones entre estas tres clases y de estas tres clases con el resto de clases del programa, identificando asociaciones, agregaciones, dependencias y generalizaciones e indicando las cardinalidades (2,5 puntos).



3. Partiendo del mismo supuesto, describir en formato UML todos los atributos y operaciones de la clase “Publicación”, indicando cuáles son abstractos. (2 puntos).



4. ¿Qué es un Actor en la Metodología Básica de Desarrollo Orientada a Objetos? (1 punto).

Un actor:

- Representa a un **tipo de usuario** cuando éste interacciona con el sistema en un caso de uso.
- O bien representa a un **sistema externo** que interacciona con el sistema en algún momento.